Leaf Visual Novel Vol. 3
To Heart
トゥ ハート

——春が、すぐそこまで来ていた。

「風、また少し暖かくなったね」
ゆるやかに吹く風を受け、髪を押さえながら、あかりが言った。
高台にある高校へと続く坂道。
オレたちは、まばゆい木漏れ日の下を通り抜ける。
影から出た途端、まぶしい陽射しが体を貫く。
オレは目を細め、空を見上げた。
どこまでも広がる、限りなく澄んだクリアブルーの空。
両手を伸ばせば、その青に溶け込みそうな……そんな気がした。

——春。
それは新しい出逢いの季節。
この春、オレはいったい、どんな出逢いをするんだろう……？

CONTENTS

キャラクター紹介 ………………… 4

ゲームシステム ………………… 8

・作品紹介 ………………………… 8

・ゲームシステム ………………… 9

ゲームの起動のしかた ………… 14

ゲームの始め方 ………………… 16

・タイトルメニュー ……………… 16

・名前の入力 ……………………… 19

・メインメニュー ………………… 20

・メニューバー …………………… 21

Brand New Heart ………… 22
「To Heart」Opening song

こんな時は? …………………… 23

キャラクター紹介

神岸 あかり

同い年の16歳。主人公の幼なじみ。付き合いも長く、主人公のことを誰よりもよく理解してくれている。なにかと世話焼きで、面倒見がよく、ちょっとお姉さん風を吹かすことも…。
当初、主人公は恋愛の対象とはとらえてないが、ストーリーが進むうち、次第に…。

長岡 志保

同級生の16歳。主人公とあかりの中学時代からの親しい友人。アクティブな性格で、おっちょこちょい、周囲のムードメーカー的存在である。ちょっと小生意気なところもあり、主人公とは口喧嘩も絶えないが、なにかと主人公の方が一枚上手。情報通なところもあり、友達も多い。

保科 智子

同級生、16歳。なにげない出会いの後、進級して同じクラスに、そしてクラスの委員長になる。関西出身で、中学までは向こうのほうにいたらしく、関西弁を話す。本人は、いたって向こうに戻りたがっているらしい。
勉強が得意で、いつも机に向かっており、周りとも口をきこうとしない。ときどき、周囲から嫌がらせを受けたりするが…。

松原 葵

ひとつ年下の15歳。礼儀正しく、前向きな性格の格闘少女。異種格闘技戦エクストリーム大会出場を目指し、学校でも同好会を設立しようと努力している。ふとしたきっかけで主人公と知り合い、一緒にクラブ活動をすることに…。
思いこみが激しいところもあるが、素直で真面目ないい子で、主人公のことをセンパイと呼び、慕ってくる。

キャラクター紹介

マルチ

正式名称はHMX－12型。来栖川エレクトロニクス開発の家庭用ロボットで、来年度モデルの試作型。試験的に高校生という設定で主人公の高校に通っている。決して嫌とは言えない性格のため、いつも周りからいいように利用されている。
自分のことを普通の女の子として扱ってくれる主人公が好きで、感情が高まると、ときどきオーバーヒートで倒れたりする。

姫川 琴音

ひとつ年下の15歳。入学早々から、不思議な力を持っていると噂されるミステリアスな超能力少女。その力が原因で周りからも気味悪がられている。口数も少なく、他人には滅多に心を開こうとしない。なんとか力になろうとする主人公に、徐々に惹かれ始めるが…。

宮内 レミィ

同級生の16歳。カリフォルニア生まれな日系ハーフの外人留学生。明るく、大らかな性格で、コロコロと変わる表情と大きな胸が特徴的。ふとしたことをきっかけに、えらく主人公のことを気に入ってしまったらしく、なにかと親しい関係にある。

来栖川 芹香

ひとつ年上の17歳。来栖川グループ会長を祖父に持つお嬢様。容姿端麗、成績優秀、物腰優雅な絵に描いたような御令嬢…ではあるのだが、本人は黒魔術や降霊術にはまっているオカルトマニアで、周りからも変な目で見られている。
いつもぼうーっとしていてマイペース。ふとしたことから、主人公のことが…。

ゲームシステム
Game system

作品紹介

ToHeartは、高校を舞台に繰り広げられるノベルタイプ初（?）のハートフルな学園マルチストーリーです。主人公（名前の変更が可能）は、ごく普通の高校生。幼なじみの『神岸あかり』『佐藤雅史』、中学からの友達『長岡志保』たちと、賑やかな高校生活を送っています。
そして訪れた3月、4月。さわやかな春風とともに、主人公の恋愛ストーリーが始まろうとしています。

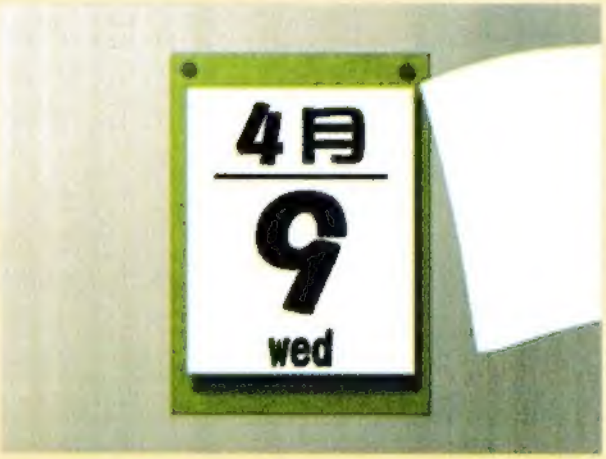
ゲームシステム

選択肢の決定でストーリーが分岐するシンプルな操作性と、全シーンフル画面サイズのビジュアルで展開する小説形式のマルチストーリーというシリーズの特徴は継承しつつ、くわえてゲーム性もより豊かに。もちろん、登場する各ヒロインごとに全く異なるストーリーが存在します。あなたはこのゲームの主人公となり、彼女たちとの想いを深め合うことで、徐々にそのマルチストーリーを体験していくでしょう。

ゲーム中あなたは、なにげない日常会話や、思いがけない出来事などで、様々な選択を迫られることがあります。そんなときは、あわてずに、あなたの望む気持ちや行動を選択してください。結果次第では、彼女たちとのストーリーが進展するかもしれません。

1．ゲームの期間

本編のストーリーは3月3日から5月2日までの2カ月間、出逢いの季節ともいうべき春が舞台です。
ゲームにおける最終日は5月2日ですが、必ずしもその日までプレイすることになるとは限りません。
期間中に誰かと結ばれれば、そこでエンディングを迎えることになります。



2. ゲームの舞台

主人公の通う高校の学校生活が、ゲームの主な舞台となります。逆に、休日、祝日、長い春休みなどは、駆け足気味に過ぎ去ります。あなたは毎日の高校生活の中で、同じ学校の生徒であるヒロインたちとそれぞれの物語を綴っていくのです。

3. ゲームでの主な行動

ゲーム中、主人公は様々な選択を迫られ、それを決定していかなければなりません。なかでも最も頻繁に発生する選択肢は、放課後の行動についてです。放課後は女の子と一緒に帰ったり、立ち話をしたりと、最も仲良くなるチャンスです。想いの子に出会えたら、迷わず積極的に行動しましょう。
しかし、必ずしもお目当ての子に出会えるとは限りません。巡り会うチャンスがない日もあります。そういうとき、他の女の子にアプローチするかどうかは、あなた次第です。ただし、それによってトラブルが起こるかも…。

お目当ての子に出会えなかったからといって、すぐにあきらめてはいけません。思い切って、誰とも話さず真っ直ぐ帰ってみるのもいいかもしれません。もしかしたら、その子はどこかで寄り道していて、偶然、あなたと出会うかもしれません。

●放課後の行動は、大きく３つに分けられます。

a、2階を歩く。…… 主人公たちの教室は2階にあります。教室の他には、廊下、階段、クラブハウスなどがあります。

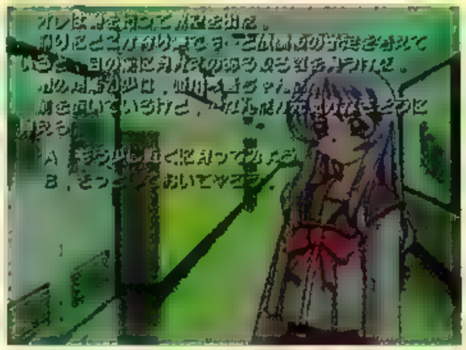
b、1階を歩く。…… 1階には、階段前ホール、図書室、学生食堂、渡り廊下、中庭、下駄箱などがあります。

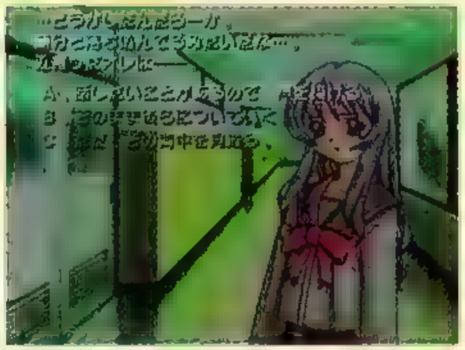
c、学校を出る。…… 学校を出て、帰り道に向かいます。下駄箱、校門前、学校前の坂道などです。

主人公はこの３つのうち、１日に２つまで行動できます。２つの行動を行うと、帰る時間となります。例えば、『2階を歩く』を選んでから（行動１回目）、『1階を歩く』を選ぶと（行動2回目）、その日はもう、家へと向かいます。主人公の帰宅コースは、2階→1階→学校外の順です。主人公は自宅に向かって進むので、1階から2階へというように、引き返して戻ることはできません。（ただし、ストーリーの展開によってはこの限りではありません）また、ストーリーの進め方によっては、さらに行ける場所が増えたりもします。

4. 女の子と出会う

もし、どこかの場所でお目当ての女の子に出会ったら、その子と親しくなれそうな行動を選択しましょう。うまく会話に答えることで、彼女との仲が進展するかもしれません。





女の子にアプローチしてしまうと、まだ行動を残していたとしても、その日は終わり、自宅へと向かいます。つまり、アプローチは１日ひとりが基本なのです。

また、2階、１階を歩かずに、すぐに学校外へ出た場合、そこで女の子と出会えれば、時間に余裕があるので、普段よりも長めに会話することができます。さらに親しくなるチャンスです。

その他にも、女の子たちは前述の場所以外で寄り道をしていることがあります。お目当ての子に出会えなかったときは、素直に家に帰ってみるのもいいでしょう。家に帰る途中で、偶然に出会えるかもしれません。

女の子と親しくなるにつれ、徐々にその子とのストーリーが展開されます。

その内容はキャラクターごとに様々です。

恋愛が思うように深まらなかったり、親しくなるのが遅かったりすると、ストーリーの途中

なのに、ゲームの最終日を迎えてしまうこともありますから、頑張ってください。

そのストーリーがいつ始まるのか、それは分かりません。

なんでもない授業中かもしれませんし、夜の自宅に突然彼女が訪ねてくることで始まるかもしれません。

あなたは彼女と、どんなストーリーを体験するのでしょうか？

ゲームの起動のしかた
How to run

動作環境

当ソフトを動作させるには以下の環境が必要です。以下の環境以外での動作／対応は保証致しかねますので、あらかじめご了承ください。

OS

日本語版Windows95。

CPU

Pentium100MHz以上を推奨。

メモリ

16MB以上を推奨。

ディスプレイ

640×480以上の解像度で256色表示可能な機種。

その他

HDD専用（約40MB以上の空き容量が必要）

要CD－ROMドライブ

※BGMはCD－DAで演奏されます。

インストール方法

CD-ROMドライブがオートランに対応している場合は、CD-ROMをドライブに挿入しますとインストーラが自動的に起動します。インストーラが起動しない場合は、CD-ROMの中の「Inst.exe」を実行してください。なお、既にインストールされている場合は、ゲーム本体が起動します。
インストールをやり直す場合は、CD-ROMの中の「Uninst.exe」を実行して、アンインストールしてからインストールし直してください。

起動方法

○オートラン

CD-ROMドライブがオートランに対応している場合、Windows95起動後にCD-ROMをドライブに挿入すると自動的に起動します。

○メニューから起動

Windows95の［スタート］メニューの［プログラム］の中に「To Heart」のグループが登録されているので、その中の「To Heart」を選択すると起動します。

基本操作

ゲーム中の基本操作は次の通りです。

○選択肢を選ぶ
・マウスを前後に動かす
・↑，↓

○決定
・マウスの左クリック
・リターンキー

○キャンセル、メニュー
・マウスの右クリック
・ESCキー

○画面上の文字を消す
・スペースキー
（マウスでプレイされているときはメインメニューの「文字を消す」を選んでください）

ゲームの始めかた
Game start

タイトルメニュー

タイトル画面表示時、何かキーを押すとタイトルメニューが表示されます。
タイトルメニューには次の項目があります。

ゲームを始める ・・・・・・・・ ゲームを始めます。使用するしおりを選択したのち、開始方法を選択します。

しおりの初期化 ・・・・・・・・ セーブデータを初期化します。すべてのセーブデータが初期化されますのでご注意ください。詳しくはしおりについてをご覧ください。

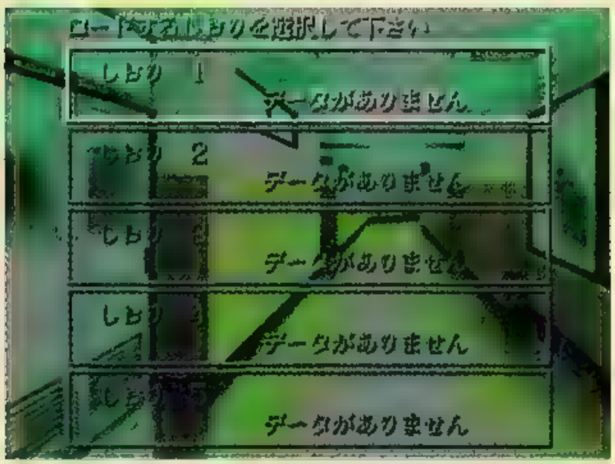
思い出のアルバム ・・・・・・ 以前に見たCGを見ることができます。詳しくはアルバムについてをご覧ください。

フォント変更 ・・・・・・・・・・・・ フォントを変更します。使用できるフォントは最大で8種類です。リーフオリジナルフォント以外は、インストール時に作成されます。フォントの作成にはそれぞれの書体のTrueTypeフォントが必要です。インストール時に使用できなかった書体のデータは作成されません。

終了 ・・・・・・・・・・・・・・・・・ ウインドウを閉じて終了し、Windows95に戻ります。

しおりについて

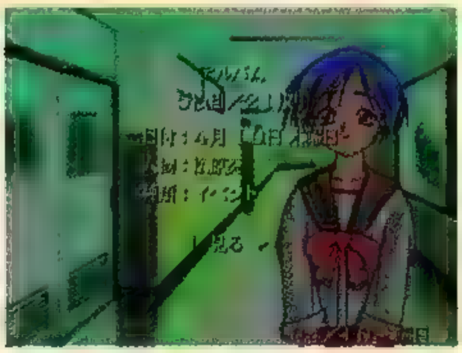
「To Heart」には5カ所のセーブポイントがありますが、当ソフトではこのセーブポイントのことをしおりと呼びます。しおりにセーブされるデータには、1ゲームあたりの進行状況を示すデータ（以下、ゲームフラグと呼ぶ）と、ソフト全体の進行状況を示すデータ（以下、全体フラグと呼ぶ）の2種類のデータがあります。ゲームフラグはしおりごとに違ったデータを記録しますが、全体フラグは全しおり共通になっています。



ゲームを始めるとき「はじめから始める」を選んで始めると、ゲームフラグはすべて初期化されますが、全体フラグは初期化されずにゲームが始まります。タイトルメニューのしおりの初期化を選択すると、すべてのしおりのすべてのフラグ（ゲームフラグ、全体フラグの両方）が初期化されますのでご注意ください。なお、しおり選択時に表示される日時は「実際の日時」であり、「ゲーム内の日時」ではありません。

アルバムについて

思い出のアルバムでは、ゲーム中に登録したCGを見ることができます。アルバム内で見ることのできるCGはイベント、ビジュアル、Hシーンの3つに分類されます。アルバムでCGを見るためにはあらかじめゲーム中でアルバムに入れたいCGを登録しなければなりません。アルバムには256枚までCGを登録できます。登録の仕方は次の通りです。



1. Hシーンは自動的に登録されます。
2. ゲーム中、アルバムに登録したいCGが出ているときに、メインメニューの「アルバムへ追加」を選択します。既に同じCGが登録されている場合は追加されません。但し、同じCGでも日付が違う場合は登録されます。

アルバムタイトルメニューには次の項目があります。

アルバムを見る ········ アルバムに登録されているCGを観賞します。アルバム観賞時、左クリックで次のCGを表示し、右クリックでアルバムメニューを開きます。
アルバムの整理 ········ アルバム内のCGを指定の方法で並べ替えます。整理の方法を決定後、同じCGを削除するか聞いてきますので、ご希望に応じて選択してください。
アルバムの初期化 ······ 登録されている全てのCGをアルバムから削除します。
日付の表示 ············アルバム観賞時、画面右下に表示されている撮影日をON／OFFします。
アルバムを終了 ········ アルバムを終了して、ゲームのタイトルメニューに戻ります。

アルバム観賞時、右クリックするとアルバムメニューが開きます。アルバムメニューには次の項目があります。

前の絵を見る ·········· 一つ前のCGを表示します。
次の絵を見る ·········· 一つ後のCGを表示します。
ページ ················ 見たいCGを指定します。
日付表示 ·············· アルバム観賞時、画面右下に表示されている撮影日をON／OFFします。
アルバムから削除 ······ 現在表示されているCGをアルバムから削除します。
アルバムを終了 ········ アルバム観賞を終了して、アルバムメニューに戻ります。

名前の入力

名前の入力時は、苗字、名前、名前の読み、あだ名の4種類を順番に入力していきます。入力できる文字数はそれぞれ6文字づつです。

①名前表示エリア：現在入力している名前の種類（苗字、名前、名前の読み、あだ名）と、入力している名前を表示します。

②エディットエリア：現在入力している名前をエディットします。左右の三角印でカーソルが左右に移動します。「削除」でカーソル位置にある文字を1文字削除します。「標準」で名前をデフォルトの名前にします。

③選択方法／決定エリア：文字の選択方法は「かな」「漢字」「画数」の中から選びます。「漢字」「画数」を選択したときは、「漢字／画数選択エリア」でさらに目的の音／画数を選択し、その後、「文字選択エリア」で目的の文字を選択してください。「かな」を選択した時は、「文字選択エリア」で目的の文字を選択してください。「決定」をクリックすると現在入力していた名前を決定します。

④文字選択エリア：実際に入力する文字を選択します。このエリアの右隅に▲▼が表示されているときは、上下に続きの文字がありますので、必要に応じて▲▼をクリックしてください。

⑤漢字／画数選択エリア：文字選択エリアに表示する漢字（50音）／画数を選択します。選択方法が「かな」になっているときはなにも表示されません。漢字は50音別に選択しますので目的の音を選択してください。

メインメニュー

ゲーム中にキャンセルキーを押すことで、メインメニューを開くことができます。メインメニューには次の項目があります。

文字を消す ・・・・・・・・・・ 画面上の文字を消し、明るい色でビジュアルを見ることができます。CGのみを御覧になりたいときに使用してください。スペースキーと同じ役割です。

ロードする ・・・・・・・・・・ 以前に記録したしおりのセーブ箇所からゲームを再開します。

セーブする ・・・・・・・・・・ 現在シナリオを読んだところまで、しおりにセーブします。

シナリオ回想 ・・・・・・・・ これまでに通過したシナリオを読むことができます。いきなり途中から始めたときや、重要なことを忘れたときに使用してください。

名前の変更 ・・・・・・・・・・ 主人公の名前を変更できます。変更できるのは、名字、名前、名前の読み、あだ名の4種類です。入力方法は名前の入力を参照してください。

フォントの変更 ・・・・・・・・ フォントを変更します。詳しくはタイトルメニューのフォントの変更をご覧ください。

アルバムに追加 ・・・・・・ 現在の表示されているCGをアルバムに追加します。詳しくはアルバムについてをご覧ください。

ゲーム終了 ・・・・・・・・・・ 現在のゲームを終了して、タイトルに戻ります。

メニューバー

メニューバーには次の項目があります。

画面サイズ ………………… ウィンドウをお好みのサイズに変更できます。
環境設定 …………………… 以下の環境を設定できます。

○音楽演奏 ……………… 音楽をON／OFFします。音楽はCD-DAで演奏されます。
○PCM演奏 …………… PCMをON／OFFします。
○見た文章は速く ………… 今までに一度読んだパートは、ページ単位ですばやく表示します。タイトルメニューの「しおりの初期化」を行うと、全ての文章が見ていないことになります。また、ここをチェックしていても、すばやく表示しない場所もあります。
○マウス移動 …………… 選択肢出現時のマウスカーソルの移動をON／OFFします。
○桜／雨 ………………… ゲーム中の桜／雨のアニメをON／OFFします。但し、画面書き換え時は変更できません。
○日時表示速く ………… ゲーム中のカレンダーと時計の表示が簡略化されます。

次の選択肢までとばす ……… 今までに一度読んだパートは、次の選択肢が来るか読んでいない文章がくるまで早送りできます。
ヘルプ …………………… ヘルプファイルを開きます。
終了 ……………………… ウインドウを閉じて終了して、Windows95に戻ります。

「To Heart」Opening song

Brand New Heart

作詞：NEKO／作編曲：中上 和英／歌：あっこ
ギター：福田 紳吾／レコーディング：有村 健一

Brand New Heart　今ここから始まる
ムネのなかの　鼓動が　聞こえる
Come To Heart　可能性を信じて
君におくる　テレパシー

それなりの　悩みも　抱いて　迷いも消えなくて
この惑星のうえで　なにか求め探し続けて…

耳を澄ませば　教えてくれたね
痛みも　悲しみも　すべてなくしてくれる　Oh キセキ

Brand New Heart　蒼い惑星にうまれて
夢のような　世界が広がる
Far Away　澄んだ空の向こうの
君に届け！　テレパシー

こんな時は？

○ゲームが起動しない

・当ソフトをプレイするのに必要な条件を満たしていますか？

・他に起動しているすべてのアプリケーションを終了させてから起動してください。

○処理が遅い

・当ソフトは２５６色環境を推奨します。フルカラー、ハイカラーで起動されている場合は、２５６色モードにしてから、再起動してください。

・他に起動しているすべてのアプリケーションを終了してください。

・ウィンドウのサイズを640×480ドットにしてください。

○音が鳴らない

・メニューバーにある環境設定で音楽演奏、及びPCM演奏はONになっていますか？

・各音源のボリュームは最小、またはミュート状態になっていませんか？

・音源は正しく設定されていますか？

PC-98シリーズで内蔵音源を切り離して他の音源を増設されている場合、内蔵の音源は確実に切り離されていますか？

ディップスイッチの設定方法は各マシンのマニュアルを参照して下さい。

・音源は正しく認識されていますか？

詳しくはメニューバーのヘルプをご覧ください

・他のアプリケーションがデバイスを使用していませんか？

CDプレイヤーなどを起動しているときにゲームを起動した場合、CDデバイスが使用できず音を鳴らすことができません。デバイスを使用しているアプリケーションを終了してから再起動してください。

当ソフトをお買い上げの皆様へ

●動作不良が起こったとき

当製品には万全を期していますが、万一ソフトに異常がみられる場合は、「こんな時は？」の項目をご確認ください。それらの点をお確かめの上でもなおソフトが正しく動作しない場合、CD-ROMの不良の可能性があります。たいへん申し訳ありませんが、詳しい状況をお書きの上、弊社までCD-ROMと一緒にお送りください。

●CD-ROMが壊れたとき

誤ってCD-ROMを破損した場合、定額小為替にしたCD-ROMの修理代（2000円税込み）と破損したCD-ROMを弊社までお送り下さい。なお、送料はお客様のご負担でお願いいたします。

●ゲーム内容について

ゲーム内容に関してましては、弊社では一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

※自作ＡＴ機のサポートには応じられない場合があります。

本マニュアルやプログラムは予告なしに変更される場合があります。本製品の一部または全部を弊社に無断で複製、転載することは禁止されています。

電話でのお問い合わせは、祝日をのぞく月～金曜日の朝１０時～夜7時までの間にお願いします。

Leaf

〒664-0858 兵庫県伊丹市西台1-2-11(C-3ビル4F)
リーフ開発サポート係 Tel 0727-84-0330 Fax 0727-84-0594